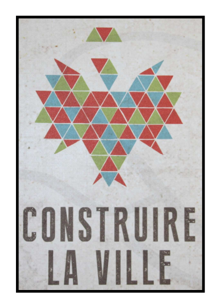


FICHE PÉDAGOGIQUE

ATELIER
« CONSTRUIRE LA VILLE »

PUBLIC : CM1, CM2, 6e, 5e	DUREE : 2h	LIEU : Musée
AXES DEVELOPPES	Histoire et représentation de la ville	Les acteurs de la vie publique

DÉROULEMENT



L'atelier est un jeu de plateau en équipe. Répartis en 3, 6 ou 9 équipes, les élèves relèvent les défis donnés par les cartes missions. A travers quatre époques (le Moyen-Àge, l'Époque Moderne, le XIXe siècle, le XXe siècle) ils construisent Rumilly en se préoccupant tour à tour de la santé, de la sécurité ou encore de l'éducation de la population. Chaque bâtiment posé sur le plateau de jeu est l'occasion d'évoquer une partie de l'histoire de la ville et de réfléchir aux questions d'urbanisme selon les époques.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découverte du territoire et des paysages quotidiens. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
  - *compréhension des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves* (CM1/CM2).
  - *approfondissement de la connaissance de l'espace proche* (paysages et territoires) (6e).

- Réflexion sur les paysages urbains et la vie en ville. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
  - *les paysages de village, de ville ou de quartier, la circulation des hommes et des biens, les principales activités économiques* (CM1/CM2).
  - *interroger l'espace proche dans le cadre d'une problématique* (6e).

- Découverte des documents historiques qui donnent à voir l'évolution de la ville et différents moyens de la représenter. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
  - *identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains de l'échelle locale à celle du monde* (CM1/CM2).
  - *lire et utiliser différents langages : cartes, croquis, iconographie* (CM1/CM2).

- L'organisation de la commune, les acteurs locaux et leur rôle. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
  - *Les traits constitutifs de la nation française : les caractéristiques de son territoire et les étapes de son unification* (CM1/CM2).
  - *Cohabiter : L'espace habité est un produit social, le fruit de choix politiques et économiques, la résultante du jeu des acteurs locaux. Sa gestion implique la participation des citoyens et ouvre aux questions d'éthique et d'aménagement durable* (6e).






THÉMATIQUES

- Urbanisme,
- Paysage,
- Représentation,
- Institutions françaises.

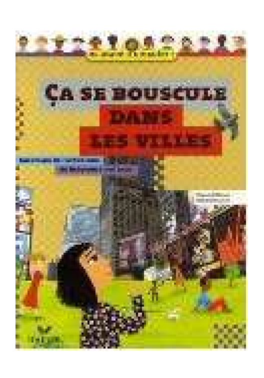
POUR ALLER PLUS LOIN

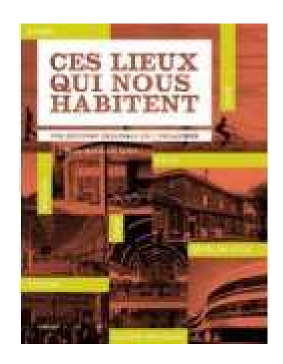
ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

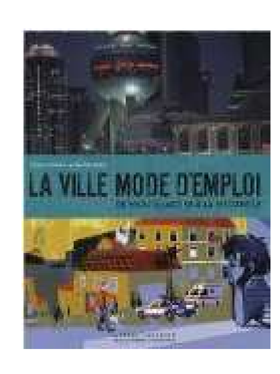
- Visite « Représenter la ville » (6e/5e).
- Visite « Les acteurs de la ville » (CM1/CM2).

BIBLIOGRAPHIE (disponible à la médiathèque Quai des Arts)

- *Ça se bouscule dans les villes : l'aventure de l'*urbanisme *de Babylone à nos jours*, de Bruno Goldman et Sandrine Saison, Hatier, 2007.
- *Ces lieux qui nous habitent : Une histoire originale de l'*urbanisme de Jean-Louis André, Aubanel, 2008.
- *La ville mode d'emploi : de mon quartier à la mégapole* de Carole Saturno et Perrine Belin, Gallimard jeunesse, DL 2007.







SITOGRAPHIE

- Observatoire des paysages en Rhône-Alpes
  http://www.rdbrmc-travaux.com/spge/site_v2/z_new_graphique.php?dreal=orp.php
- Paysages de Haute-Savoie, les paysages de nos communes
  http://www.paysages74.fr/
- CAUE Haute-Savoie / Fédération nationale des CAUE
  http://www.fncaue.fr/pedagogie/
- Vivacité Ile-de-France : réseau francilien d'éducation à l'environnement urbain
  http://www.vivacites-idf.org/spip.php?rubrique5





